Ilustrando: uma breve viagem pela história da representação visual

Olá!

Preparado para aprender mais um super conteúdo com a Faculdade Descomplica?

Eu sou o professor Jefferson e estarei com você nessa jornada para aprender e entender os Conceitos de arte desenho e técnicas de ilustração. Para iniciar essa jornada vamos aprender sobre:

- **Imagem como representação visual:** com isso você vai entender a imagem como fenômeno visual e, portanto, como impactar a visão e com isso representar;
- **Uma breve história da representação visual:** ao conhecer momentos históricos da arte, você vai entender os caminhos e processos da representação visual até os dias de hoje;
- **Representações nas artes visuais:** é muitas vezes pelos movimentos artísticos que tivemos a maior parte de conteúdos de representação visual e é por meio dessas representações nas artes que podemos ter inteligência para criar novas formas e meios de representações;
- **Tipos de representações visuais:** com isso poderemos categorizar as representações visuais para a compreensão de seus usos e significados.

Vamos começar? Bons estudos!

#BoraLá!

1. Imagem como representação visual

Em algum momento da sua vida você já se perguntou o que é uma imagem? Se você procurar no dicionário (OXFORD WEB, 2020) ou no Google, encontrará a definição de imagem como um substantivo feminino que pode ser:

- representação, reprodução ou imitação da forma de uma pessoa ou de um objeto;
- aspecto particular pelo qual um ser ou um objeto é percebido: cena, quadro.

Mas, o que é representação para você?

Importante: Escreva no seu caderno, não continue a leitura até ter escrito.

Para o filósofo e semioticista Charles Sanders Peirce (*apud* SANTAELLA; NÖTH, 2001, p. 18) representar é “estar para, quer dizer, algo está numa relação tal com um outro que, para certos propósitos, ele é tratado por uma mente como se fosse aquele outro”. Nessa perspectiva Santaella e Nöth divide o mundo das imagens em dois domínios:

- **Representações mentais:** Visões; Fantasias; Imaginações; Esquemas; e Modelos.
- **Representações Visuais:** Desenhos; Pinturas; Gravuras; Fotografias; Vídeo; Animações; Games.

Vale ressaltar que para os autores do livro “Imagem: cognição, semiótica e mídia”, os dois domínios das imagens não existem separados, ou seja, não existem imagens como representações visuais que antes não tenham surgidos como imagens na mente de quem as produziram.

As imagens são tão importantes para a representação e narrativas da humanidade, que a história não seria entendida sem a interpretação e

compreensão de suas representações durante a sua evolução. Parte do que conhecemos sobre o passado da humanidade só é possível por meio da presença de imagens que representavam a narrativa do que acontecera em um período histórico. Muitas vezes essas representações são conhecidas como arte visual.

2. Uma breve história da representação visual

Desde a **pré-história** a representação visual esteve presente em nosso mundo. Por onde o homem primitivo passou, deixou marcas em cavernas, utensílios e pedras. As **pinturas rupestres** representavam de forma visual a cultura, caça, crenças e cotidiano dos homens primitivos. As pinturas rupestres podem ser encontradas em diversas localidades pelo mundo.

Já na **antiguidade** os egípcios, minoicos, persas, entre outras civilizações, utilizavam a arquitetura, escrita e pinturas em paredes e outras superfícies para representar sua história, sociedade, deuses e cultura.

Foi na **idade média** que surgiu o termo ilustrador, derivado do termo Latim illustris (brilhante, distinto), que era para designar os profissionais que faziam as iluminuras. As iluminuras, ou manuscritos iluminados, eram documentos ricamente adornados e suas páginas, feitas em folha de ouro.

Entre a idade média e a moderna tivemos muita inovação na área de representação visual foi, por exemplo, nesse período que foi inventado técnicas, conhecimentos e equipamentos como: a perspectiva; esfuminho; ótica; xilogravura; pensa de tipos móveis.

Na **idade moderna**, as representações visuais de luz, sentimentos e sonhos possibilitaram uma certa revolução das artes visuais. Foi no final desse período que os retratos e paisagens realizados por artistas, passaram a ser realizados por meio de uma nova tecnologia chamada fotografia.

Porém, foi só na **contemporaneidade**, que as representações visuais mudaram significativamente devido a novas tecnologias e inovações. A representação visual dessa nova era passou a ser compreendida através de: Fotografias; Litografia; Cinema; Animação; e Jogos digitais.

Observando essa evolução, podemos de certa forma, afirmar que a arte foi predominantemente a responsável pela representação visual da nossa história.

3. Representações nas artes visuais

As artes visuais são formas de manifestações artísticas que têm a visão como principal forma de apreciação. Essa arte pode ser expressada em diversos tipos de suporte incluindo: Papel; Tela; Fotografia; Cinema; Mídias eletrônicas; Etc.

É por meio desses suportes que uma ideia que surge primeiramente na mente de seu criador é expressa por meio de uma imagem. Existem uma grande quantidade de técnicas e métodos de representação visual.

- **Tipos de representações visuais**

Entre os tipos de representações visuais mais comuns podemos citar:

- Cerâmica: arte e técnica da fabricação de objetos tendo a argila como matéria-prima;
- Desenho: é um suporte artístico relacionado à produção de obras bidimensionais, mas é diferente da pintura e da escultura;
- Pintura: geralmente se refere à técnica de aplicação de pastosos, líquidos ou pó sobre uma superfície para colori-la;
- Escultura: arte expressa pela modelagem de materiais maleáveis e/ou sólidos para criar formas plásticas maciças ou em relevo;
- Gravura: grupo de técnicas artísticas usadas para produzir imagens a partir de suportes rígidos;
- Fotografia: técnica ou método de reproduzir imagens por energia radiante, especialmente em superfícies fotossensíveis;
- Cinema: técnicas e arte para fixar e reproduzir imagens que dão a impressão de movimento;

- Design: prática profissional relacionado com a ordenação de formas estéticas de elementos textuais e não textuais que constitue) ras gráficas destinadas a serem copiadas e têm uma finalidade de comunicação clara;
- Computação Gráfica: área da computação destinada à geração de imagens em geral.

Não entenda esse documento como única fonte de conteúdo e categorização de representações visuais e sua história. Busque outras referências e aprofunde-se lendo livros, artigos e assistindo documentários e palestras. Espero que tenha gostado e **até a próxima!**

Atividade Extra

Você poderá se aprofundar nos movimentos artísticos, bem como a importância da representação visual assistindo diversos filmes como:

Com Amor, Van Gogh - O Sonho Impossível
Disponível na Netflix.
Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=4vgV6gLt9vk

TEDxESPM: O que é arte para você?
Tito Ferrara
Disponível no Youtube.
Link: https://www.youtube.com/watch?v=4GQvgKqG57A

Referência Bibliográfica

- DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. Curso de design gráfico. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- SANTANELLA, Lucia. NÖTH, Wilfried. Imagem: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- CARAMELLA, Elaine; NAKAGAWA, Fábio S.; KUTSCHAT, Daniela. FOGLIANO, Fernando. Mídias: Multiplicação e convergências. São Paulo: Editora Senac, 2009.
- ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. Fundamentos de Ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2009.

Ir para questão